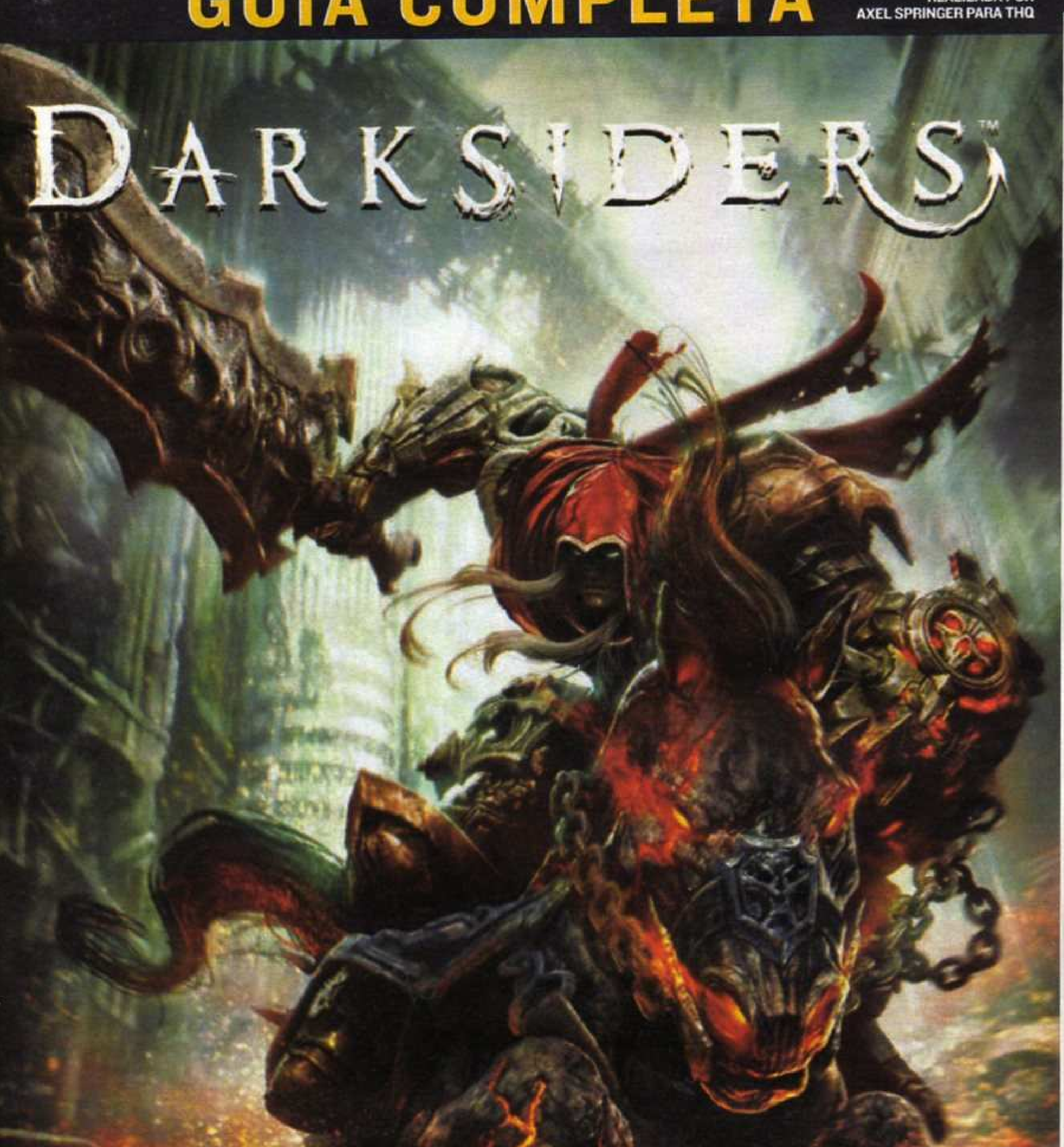
GUIA COMPLETA

REALIZADA POR
AXEL SPRINGER PARA THQ



Así se juega • Paso a Paso • Secretos y logros

Así se juega

Cien años después de que el Apocalipsis terminara con la humanidad, el jinete Guerra ha sido enviado a la Tierra para restaurar el equilibrio. En esta guía encontrarás todo lo necesario para completar la aventura más infernal.



ANTES DE EMPEZAR

Antes de comenzar a usar esta guía debes saber varias cosas: la guía sirve para que completes el juego al 100%, pero hemos obviado los cofres verdes de energía, los que recargan el ira y los de almas azules, que sirven como dinero, ya que la inmensa mayoría son fácilmente visibles, porque tú debes elegir cuándo debes cogerlos o no, y por motivos de espacio. Por otro lado, todas las imágenes de la guía las hemos tomado en nuestra segunda partida usando la armadura abisal (que además cambia el aspecto de Guerra).



Los cofres azules son fácilmente accesibles a poco que explores la zona.



La armadura abisal es muy útil para acabar el juego en dificultad apocalíptica.



Tranquilidad, porque en esta guía te enseñamos cómo coger todos los ítems.

CONSEJOS PREVIOS

Aunque lo difíci de «Darksiders» está en sus puzles, no pararás de luchar, así que es indispensable que aprendas a esquivar con RB o R1 mientras enfocas al enemigo con LT o L2. No abuses de la forma del caos, ya que necesitas subir el nivel de las armas usándolas. Cuando tengas todas las habilidades y la mejora que revela los ítems, revisa todo el mapeado para ver qué te olvidaste.



Esquiva siempre los ataques enemigos con RB o R1 y luego atácales.



La forma del caos es muy poderosa, pero impide subir las armas de nivel.



Mira siempre el mapa para encontrar lugares no visitados y jugosos ítems.

OBJETOS COLECCIONABLES

Básicamente hay tres tipos de objetos coleccionables escondidos en los cofres más recónditos. Los primeros son los fragmentos (pueden ser de vida, de ira y de la armadura abisal), que mejorarán a Guerra directamente. También existen las mejoras para la forja de armas, sobre todo las legendarias de los jinetes, y los 27 artefactos (los soldado, los campeón y el soberano).



Cuando consigas juntar 4 fragmentos de vida tendrás una barra de salud más.



Las habilidades legendarias como esta te pondrán las cosas mucho más fáciles.



Reunir los artefactos nos da un logro y mucho dinero al venderlos a Vulgrim.

INTERACTUANDO CON EL ENTORNO

A medida que vayas avanzando en la aventura aparecerán más y más tipos de elementos con los que interactuar para avanzar en las mazmorras. Al principio es bastante fácil, pero debes aprender a combinarlas para encontrar la salida de algunas salas y para hacerte con todos los cofres. Echa un vistazo a las más importantes para identificarlas fácilmente y no atascarte.



Los brotes demoníacos, que parecen hiedras, nos sirven para escalar paredes.



Las corrientes de sombras nos permiten planear hasta zonas muy elevadas.

Los sellos mágicos llenan la sala de enemigos con los que acabar para avanzar.



Los puntos azules y naranjas nos sirven para llegar a lugares inaccesibles.

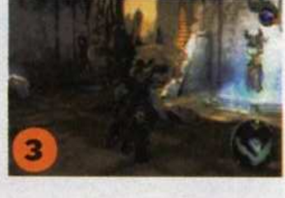


Los raíles y las tuberías a los que agarrarnos nos llevarán a nuevos caminos.

Paso a Paso

El Apocalipsis ha llegado. Las fuerzas del bien y el mal luchan a muerte, pero entre el Cielo y el Infierno sólo existe una cosa: Guerra. Acompáñale en su lucha y consulta esta completa guía si te quedas atascado.





EL JINETE VUELVE A LA TIERRA

Introducción

Esta parte es bastante sencilla. Vivirás el Apocalipsis a modo de tutorial aprendiendo a coger objetos con B y lanzarlos con RT, o **cómo usar elementos del entorno [1]**, como brotes demoníacos o tuberías para avanzar (consulta la sección "Así se juega" de esta misma guía para tener más detalles).

La Encrucijada

Empieza lo bueno. Reúne 500 almas azules de enemigos caídos y objetos del entorno para dárselas al demonio Vulgrim. Si acabas con todos los enemigos y con todo el "mobiliario urbano" de la zona, además aparecerá un cofre con almas azules frente a Vulgrim. Hay un cofre tras unos cristales de hielo que por ahora no podrás romper. Ve a hablar con Vulgrim con las 500 almas y te dará el Cuerno Llamador de la Tierra, un objeto que abre puertas ancestrales. La puerta resulta ser un coloso de piedra que invita a pasar a los enemigos del destructor, o sea, a ti. Cruza la puerta. Sube por las escaleras de la izquierda, recoge el cofre de almas azules y bucea en la zona de agua para llegar a un cofre **con un valioso fragmento de piedra de vida [2]**. Sube al nivel superior por las estanterías. Al otro lado del puente verás un artefacto al que ahora no puedes llegar. Olvídalo y cruza las puertas hasta llegar a la horca viviente.

La Horca Viviente

Sube por las escaleras de tu izquierda y abre el cofre azul. Sal del edificio. Sigue recto para enfrentarte al General Fantasmal. Esquiva sus ataques y dale duro. Invocará a unos cuantos enemigos para hacértelo más difícil. Machácalo y brotará sangre de una de las fuentes de la plaza. Empuja las restantes y aparecerá Samael, quien te pide reunir los 4 corazones de los Guardianes del Destructor. El primero está en la Torre del crepúsculo. Para poder llegar te da unas alas con las que puedes planear temporalmente y ascender por las corrientes de sombras. Ve por el camino de la izquierda hasta el cofre azul junto a Vulgrim. Si vas por el brote de la pared llegarás a un cofre con un fragmento de ira. **Colócate en la cornisa de abajo y salta hacia la lava [3]** para llegar a un cofre con un trozo de armadura abisal.

Planea por las corrientes de sombras que han aparecido y entra en el túnel. Coge el cofre azul sobre un peñasco en la lava de la derecha. Sigue el único camino y llegarás a los Terrenos Asfixiantes.

A POR TIAMAT

Los Terrenos Asfixiantes

En esta nueva zona, **acaba con todos los enemigos y objetos destructibles [4]** y aparecerá un cofre con un fragmento de vida junto a la entrada. Ve a las tres grandes tumbas de la derecha, **mueve la cripta del centro y hazte con el artefacto [5]**. En el centro, en una especie de quiosco, encontrarás a Vulgrim. A la izquierda de éste verás **otra cripta subterránea donde recoger un artefacto más [6]**. Usa tu cuerno en la puerta del punto amarillo. El coloso te pide que superes unas pruebas en el reino de las sombras para poder pasar. Los lugares aparecen señalados en el mapa así que ve a por ellos.

En cada sala hay un cofre de energía y otro de ira, así que desata todo tu poder, ya que cuanto mejor hagas las pruebas, más almas azules te darán. En una tienes acabar con 40 enemigos antes de que se agote el tiempo.Usa la guadaña para acabar más rápido con los enemigos. En otra el reto es acabar con 5 enemigos en el aire. **Acaba con 5 murciélagos sin caer al suelo para hacerte con el logro: altos vuelos [7]**. En el siguiente tienes que derrotar a 30 enemigos con movimientos finales del botón B. En el último hay que matar a 50 enemigos antes de que la infección en la sala acabe con la salud de Guerra. Al terminar todos te darán la habilidad de contraataque por Bloqueo. Ve al punto amarillo y usa el cuerno. Sigue por la puerta y avanza por el único camino posible recogiendo el cofre azul a la izquierda de los murciélagos. Usa tus alas para cruzar el abismo de la derecha, atraviesa la puerta y llegarás a la escalera rota.







La Escalera Rota

Sal del túnel. A la derecha hay un pequeño camino que te lleva hasta otro artefacto. Baja por las escaleras del metro, y en el camino de la izquierda está Vulgrim. En el de la derecha hay un cofre de almas azules y **si te sumerges en el agua un fragmento de piedra de vida [8]**. Entra en el edificio. Usa la corriente de sombras saltando por la ventana para ascender hasta la carretera. A la izquierda, en el primer cruce encontrarás un fragmento de piedra de vida en un cofre si retiras los vehículos que lo tapan.

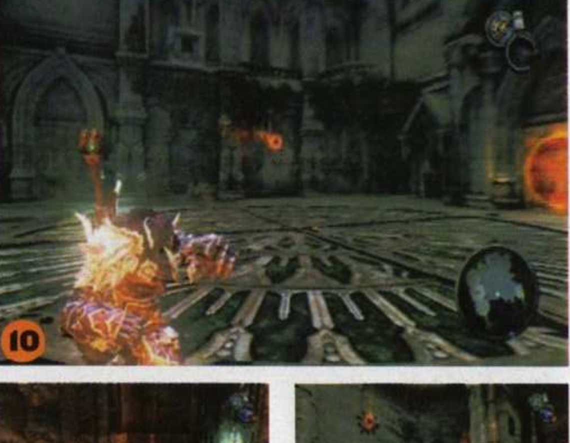
Sigue por las corrientes, acaba con el enemigo que entra en escena y una nueva corriente surgirá para poder continuar el camino. Baja por las escaleras al piso inferior y coge la llave del cofre. Sube arriba del todo y aparecerá un puñado de ángeles. Guerra se abalanzará sobre uno de ellos y le robará un grifo.

Vuelo en Grifo

Controlas el vuelo del grifo con el stick izquierdo, la mirilla con el derecho y disparas con RT. Si acabas con 160 enemigos durante el viaje recibirás otro logro. **Deja pulsado RT para fijar varios blancos [9]** y será más fácil.

La Catedral del Crepúsculo

Pon la espada azul en la estatua. Ve por puerta de la derecha y llegarás a un patio. Entra por la puerta del fondo y lanza brotes al cristal rojo para avanzar. Empuja la estatua y ve por el nuevo





camino. Coge el artefacto, abre la puerta con la llave y pon la nueva espada en la estatua del patio. **Lanza un brote desde aquí para coger el fragmento de vida tras las rocas (10).** En la nueva sala, lanza un brote al tentáculo, coge la siguiente espada y colócala en la estatua. Entra y empuja el bloque, colócalo junto a la pared y sube a la puerta de la derecha. **De camino coge el artefacto planeando en la corriente (11).** Usa el brote contra el tentáculo y dejará caer una estatua que abre un camino.

Llegarás a un objeto encadenado, la Hoja Cruzada (12). Dispara con tu nueva cuchilla al cristal azul, también a los brotes, usa la palanca y dispara a los cristales. Avanza, destruye los dos brotes y ve por la plataforma. Usa la cuchilla para golpear la antorcha y luego los brotes para abrir el camino. En la sala de las tres estatuas, usa la corriente, abre la puerta, destruye las rocas, baja por la tirolina, toca la palanca y avanza por los bloques. **Dispara al cristal de la derecha y luego al superior (13),** que sacará un brote. Destruye las zonas de rocas rojas de ambos lados. Avanza por la izquierda usa la tirolina, dispara a los cristales, coge la espada y sal. Golpea el cristal de la izquierda para alcanzar el agujero. Dentro, golpea el cristal y vuelve para colocar la segunda espada.

Ve por la puerta oeste. Lanza un brote a las rocas y usa la antorcha para encenderlo. Activa la palanca, sube al puente y ve por la izquierda. **Coge los brotes, haz un camino con ellos hasta las rocas (14)** y la explosión abrirá el camino. Sigue y toca la palanca. Sube al puente y lanza brotes a las rocas de la pared norte. Usa la antorcha para explotarlos y seguir. Toca la palanca, vuelve al puente y golpea los dos cristales.

Coge la espada. Colócala y sigue por la puerta del este. Coge el fragmento de ira de la izquierda y la llave. Abre y, en la nueva sala, ve a la plataforma oeste. Toca la palanca y sigue. Al enfrentarte al Carcelero, dale con la cuchilla en las bolas amarillas para que caiga y machácalo.

Baja por el ascensor, pega el brote en las rocas y enciéndelo con las antorchas. Sigue y toca la palanca. Enciende todas las antorchas de la sala y te darán Sed de Sangre. Destruye las rocas rojas y toca la palanca. Sube por el ascensor y toca la palanca junto al abismo. Ve por la puerta de la derecha a por un artefacto sobre un brote del camino. Vuelve, golpea los cristales y coge la última espada. Colócala en su sitio y la plataforma ascenderá hasta el jefe final, Tiamat.

Lánzale un brote y explótalo con una antorcha (15); caerá al suelo. Cuando haga su caída con explosión, aprovecha para situarte lejos y quieto. Eso le obligará a cargar y así podrás contraatacar y darle duro mientras se levanta. Al acabar recibirás un corazón de los elegidos, una piedra de vida y Vulgrim








te dejará usar los agujeros de serpiente que comunican las fases a modo de teletransporte. Ve a horca viviente y dale el corazón a Samael, que despertará tu forma del caos. Dirígete a la puerta con rocas rojas y usa tu cuchilla para entrar. Salta sobre el aspa izquierda del ventilador, toca la palanca y lo harás girar. Entra ahora por la puerta del oeste y sigue el camino hasta el paso inundado.

A POR LA DOLIENTE

El Paso Inundado

Tírate y explora el agua. En el norte del mapa hay 3 caminos. Al norte coge un artefacto y al este un cofre con una parte de armadura. **En el piso superior del edificio norte hay un artefacto (16).**

Al oeste verás una entrada hacia un bloque con un cristal; golpéalo y subirá. Úsalo como puente y llegarás a un fragmento de vida. Ve a la puerta del coloso. Te pide otro favor, como en el cementerio, así que ve a los puntos señalados. Una prueba consiste en matar 5 enemigos usando contraataques. Otra, en matar a 30 usando la forma de caos. En la siguiente a 15 enemigos con armas del entorno, y en la última **aguanta protegiendo a los esqueletos usando tu guadaña (17).** Usa el cuerno en el coloso y recibirás otra parte de la armadura abisal. Continúa por el túnel y avanza hasta el Vado.

El Vado del Yunque

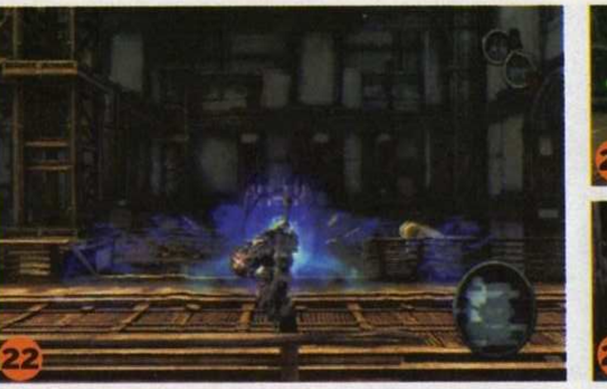
Te enfrentarás a Ulthane. **Usa la forma de caos para dañarle (19).** Saldrán unos ángeles. Un marcador contará las bajas de cada uno. Síguele. Te lanzará a la azotea de un edificio. Baja, **lanza el brote a la columna y Ulthen pasará (20).** Coge el arma redención de uno de los ángeles, deshazte de ellos, engánchate al brote y abajo, a la derecha, verás un fragmento de ira. Si ganas el duelo te dará una mejora. Derrota a Uriel y Ulthane te abrirá el camino hacia las hondonadas.

Las Hondonadas

Recoge el arma y dispara a la Doliente que escapará. Abre la puerta de abajo a la izquierda, ve al piso de abajo y abre la puerta de la derecha y la de junto al hielo. Llegarás a una gran sala inundada. Lanza un brote sobre las rocas de arriba a la izquierda, sumérgete en el agua, sube por los brotes, acciona la palanca y pasa el fuego de una tubería a otra.

Baja a la plataforma, **pasa el fuego a la tubería cercana (20)** y a los brotes para abrir la puerta. Sigue el camino y baja al estanque para coger un artefacto. Vuelve y sigue por el camino para llegar a la siguiente sala. Coge la pieza de armadura del hueco de la pared y bucea en la piscina hasta el otro lado. Baja por el agua y, en la primera salida, coge la mejora segadora.

Sigue por el agua, activa una palanca, **cruza la corriente, coge la llave (21)** y úsala en su puerta. Llegarás a un nuevo poder encadenado, el guantelete sísmico, que













destruye el hielo. Rompe el hielo cercano y sube a por la llave. Usa la llave, continúa, rompe el hielo, bucea y sal al otro lado. En la nueva sala sube, coloca el bloque sobre el ascensor y sube con él. **Colócalo mirando al siguiente ascensor y lánzalo de un puñetazo [22]**. Salta al tercer ascensor, coge el artefacto, toca la palanca y pasa el bloque hasta él para subir.

Rompe el hielo, agárrate al cable y sigue por el túnel. Rompe los dos hielos siguientes y bajará el nivel del agua. Coge el cofre con el mapa. Llega a la sala inundada, mueve la palanca, deja la plataforma libre, **cambia el vagón de lado, llévalo al fondo [23]** y sube por el brote. Rompe el hielo, sigue por el brote y entra por la puerta este. Sube, rompe el hielo, bucea, golpea el bloque y engánchate a él para saltar a la puerta. **Enciende las tuberías y explota el brote [24]**.

En la siguiente sala, rompe los dos hielos, **coge el brote y destruye las rocas [25]**. Rompe el siguiente hielo y toca la palanca. Baja, coge la llave y abre su puerta. Empuja el vagón al fondo y, en la nueva sala, ve por el oeste, toca la palanca y bucea hasta la siguiente sala.

Rompe el hielo, ve por el túnel norte buceando y sube hasta una plataforma. Coge el fragmento de ira y rompe el hielo. Cruza el abismo nadando y sigue por el este. Te enfrentarás con la Doliente. Rompe los hielos y usa el soporte de vagones para protegerte y lanzárselo, dale duro con tu guantelete en el hielo y su corazón quedará desprotegido. Sigue el mismo proceso y atízale cuando se agache. Recibirás el corazón, una piedra de vida y la pistola misericordia de Ulthen. Dale el corazón a Samael y te dará el poder Cronomante, que te permite ralentizar el tiempo.

Rompe el hielo de horca viviente. **Acciona la palanca, la cronoesfera y cruza la puerta [26]** y sigue hasta la tubería con un artefacto.

A POR STYGIAN

El Camino Árido

A la izquierda del precipicio hay un fragmento de vida, y en el extremo sur un artefacto. Dispara al tentáculo, **sube a la caja y salta por la mejora matanza [27]**. Lanza un brote a las rocas y sigue el camino hasta la sala con tres tentáculos en el techo. Dispara a los dos de la izquierda, ve por el cable rápido hasta la tubería y avanza hasta la superficie. Rompe el hielo del oeste; hay un fragmento de vida. Sigue adelante y llegaras a...

Los Cenizales

Los gusanos gigantes impiden que pises la arena más que unos pocos segundos, así que usa la cronoesfera para llegar al saliente de enfrente. Baja por el brote hasta el exterior. Ve por la madera, sube por el brote de la pared y del techo, y acciona la palanca. Baja y usa la cronoesfera para llegar a la siguiente roca elevada. Sigue por la rampa y salta para









llegar a la torre. Sube por el brote de la pared exterior, dale a la palanca, baja, **activa la cronoesfera y pasa por el brote evitando las cuchillas [28]**. Salta al brote y sube.

Avanza por el puente hasta la segunda torre perforadora. Bordéala y sube por el brote de la pared exterior, activa la palanca, baja y usa la cronoesfera para subir por el brote una vez más. Sube por la pared exterior y avanza por el puente. Dale a la palanca y baja a usar la cronoesfera para repetir la operación por el techo. Sube por la pared exterior y dale a la palanca que desactiva la perforadora, abriéndote un nuevo camino.

Llegarás a una sala acuática. **Bucea y coge el artefacto [29]**. Sal al exterior y avanza a la sala llena de tentáculos. Rompe el hielo y arrastra el bloque hasta que lo agarre el tentáculo. Súbete a él y rompe el hielo de la izquierda. **Activa la cronoesfera y cruza rápido [30]** por el camino del sur hasta los brotes explosivos. Coge uno, lánzalo a las rocas (caerá una plataforma) y usa la cronoesfera para volver. Usa la corriente para coger un fragmento de vida. Sube por la plataforma nueva y bucea para llegar al brote y a la superficie. Sube por la rampa y avanza por el único camino posible Llegarás a una zona de arena con un gusano. Ve de trozo en trozo de madera hasta el punto amarillo. Sigue por el túnel, **"coge prestado" el cañón de fragmentación y disfruta [31]** avanzando por los puentes de madera eliminado enemigos.

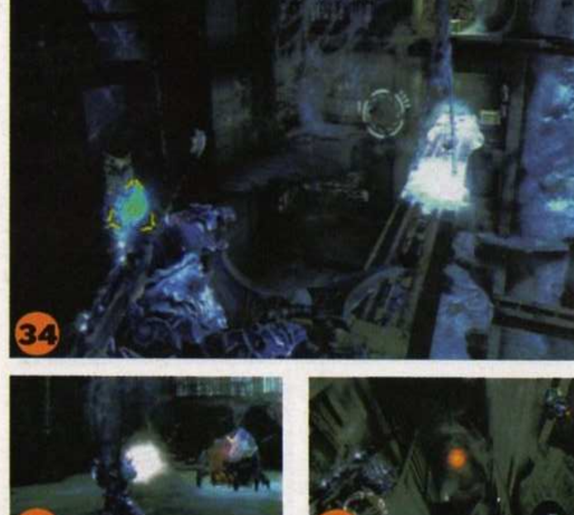
Llegarás a una arena de gladiador. **Acaba con los jinetes y recuperarás a Ruina, tu caballo [32]**. Sigue con tu montura el punto amarillo y te enfrentarás a un gusano. Subido en Ruina, fija el blanco en el enemigo, dispárale con la pistola y esquívale cuando embista. Sigue a pie por la puerta verde señalada y coge una de las armas del suelo para avanzar por el camino a modo de "shooter". Bucea en la cueva y coge el artefacto. Sal del agua y sigue por el pasillo. Casi al final, a la derecha, está Vulgrim. Coge el cofre de energía y avanza para luchar con Stygian. Cabalga con Ruina y rompe su bozal con la espada. El patrón es siempre el mismo: **esquiva los ataques del gusano mientras le disparas a lomos de Ruina [33]**. Acaba con él y tendrás otro corazón y una piedra de vida.

Ve hasta Samel y te dará la habilidad "Puente de las Almas" para llegar hasta la siguiente mazmorra. Vuelve a los Cenizales y sube por el camino de rocas del centro del mapa. Si cargas con Ruina en los pilares verdes llegarás al otro lado. Serás atacado por arañas.

A POR SILITHA

Cubierta de Hierro

Sigue por el puente y abre la puerta de telas de araña. En la sala, rompe el hielo y pon el bloque en su lugar. Dispara a la cronoesfera y cruza el cable evitando a la araña gigante del techo. Baja por







el brote, cruza el puente y se romperá. Rompe las maderas de la pared izquierda y coge el fragmento de ira.

En la sala siguiente, rompe el hielo y toca la palanca. Sube por los raíles de la columna al piso superior. **Salta a la viga cuando se incline, utiliza la cronoesfera y coge la llave y la pieza de armadura (34).** En la sala que tiene el suelo de telaraña, coloca el bloque para que el tentáculo lo coja y agárrate a él para ascender a por un fragmento de ira. Si tiras el bloque, la araña de abajo caerá. Aprovecha entonces para bajar y engancharte al raíl de la pared para llegar a otra plataforma.

Continúa, sube por las escaleras de incendios rotas y **planea al otro lado para coger un artefacto (35).** Baja y entra en la puerta. Coloca el bloque con el brote en la zona metálica y luego dale a la palanca, sitúalo frente al ascensor y pégale con tu guantelete para llevarlo al otro lado. Sube por los brotes y acciona la palanca; el bloque subirá. Lanza el brote a las rocas y en la nueva sala sigue al oeste. Sube por el brote y sigue por el puente.

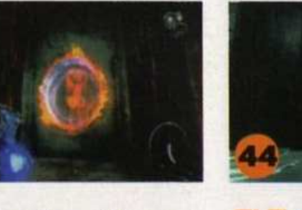
Baja y **recoge el poder encadenado: la Cadena Abisal (36).** Te sirve para engancharte a los puntos azules y naranjas en el aire. **Dispara tu cadena contra la araña gigante y perderá su caparazón protector (37).** Ahora cósela a espadazos. Debes acabar con todas las arañas gigantes para abrir la puerta del jefe final. Usa la cadena en el punto azul para balancearte hasta el brote.

En la nueva sala, sube por el brote y por los puntos azules. Hay una cronoesfera, pero antes engánchate al punto naranja y coge la pieza de la armadura. Activa la cronoesfera, vuelve por los puntos azules, planea pasando los tentáculos y coge la llave. Abre la puerta, pasa por los puntos naranjas y llegarás a otra araña gigante; acaba con ella. **En la habitación estrecha de la izquierda, usa la cadena en el punto naranja para coger un artefacto (38).** Pasa la sala con los dos ascensores y baja de vuelta.

Llegarás a otra sala con una araña. Acaba con ella y sigue por la puerta que se abre tras el sello. Sube por los raíles hasta la primera sala de la zona y lanza tu cadena a la araña que caerá al piso de abajo. Antes de seguirla, sal al exterior por el fondo, mira al cielo y usa tu cadena para coger "furia", un objeto de un solo uso. Ahora sí, síguela y termina con esto. Te enfrentarás con un aperitivo previo a Silitha. **Coge con tu cadena los capullos del techo y lánzaselos cuando abra la boca (39).** Usa tu guantelete para romperle el caparazón de hielo, sigue lanzándole capullos y dándole con tu espada hasta liquidarla.

Sigue por la puerta y ve por el túnel hasta unas tuberías que lanzan desechos. Encima de ti hay un cofre con Gloria de Guerra, un objeto legendario de equipamiento. Usa la corriente de sombras y ve encadenándote a los puntos















hasta tierra firme. Si haces el camino a la inversa será más fácil recoger el cofre.

Fuera, vuelve a las escaleras de incendios rotas y usa tu cadena para coger "buscatesoros". Ve a la puerta del jefe y sigue los brotes y los puntos azules hasta la guarida de Silitha. **Se lanzará a por ti, así que esquívala, usa tu cadena y dale duro (40).** Luego se teletransportará para aparecer a tu lado y zurrarte, con lo que la perderás de vista unos instantes. Esquívala y repite el proceso hasta que se quede en el techo. Cuando tenga poca vida lanzará unas bolas; engánchate a ellas con tu cadena y sube hasta Silitha para matarla. Recibirás el último corazón y también otra piedra de vida.

Dispara al interruptor del bloque y engánchate con tu cadena al punto naranja que lleva debajo para ascender, pero déjate caer en el piso del medio para coger un artefacto. Sigue el punto amarillo y vete a ver a Samael, que creará un portal hacia...

El Trono Negro

Tienes que liberar a Azrael. Ve por la puerta oeste. Realiza la siguiente combinación: interruptor del primer muro, segundo, primero y tercero. Sube por las escaleras y **dale al del segundo, al primero y al tercero desde aquí (41).**

Ve por la nueva puerta hasta un abismo. Para activar los puntos azules y poder cruzar al otro lado, realiza la siguiente combinación: palanca izquierda, derecha, interruptor, izquierda, derecha, izquierda. Cruza y, en la nueva sala, baja a la zona circular y se abrirá una puerta en el suelo con un nuevo poder: el viajero del vacío, que crea portales para teletransportarte en los rosetones circulares que hemos visto durante el juego.

Activa los dos rosetones de la pared para avanzar (42). Ve a la derecha y haz portales cargados en los dos rosetones para subir. Date la vuelta, activa el rosetón de la pared, baja y entra por otro. Activa el rosetón del fondo junto al brote, activa el de la pared y pisa el interruptor del suelo. **Vuelve al del fondo y lanza el brote a través de él al ver las rocas rojas (43);** crúzalo y llegarás a un puente. Cruzando el puente, activa el portal de arriba a la izquierda, vuelve a un portal anterior **y coge "abrazo de furia", el objeto más importante, ya que revela ubicación de todos los items del juego (44).**

Cruza el puente, activa los portales sobrecargándolos y lánzate hasta llegar a enfrentarte con un golem. **Usa dos portales cargados en el suelo para saltar a su cabeza y atacarle (45).** Dale con tu espada cuando se agache. Aprovecha su ataque con la maza para hacerlo. Al eliminarlo se activará un rayo de energía. Coloca un portal en el rosetón donde va a parar y otro abajo para que llegue a la bola azul. Activa el rosetón junto al ascensor, el del rayo y baja por el ascensor. Coloca un portal en el rosetón del rayo y otro en el de su lado. En el exterior, coloca un por-

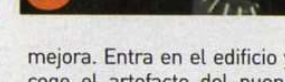


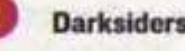












tal arriba, cruza el abismo y coloca otro en el de este lado. En esta sala, coloca un portal en el rosetón del rayo y otro abajo. Sube por las escaleras, dale al primer interruptor y luego al segundo. Azrael activará plataformas voladoras y dos nuevos rosetones; actívalos para subir. Repite la operación para subir más.

En la plataforma giratoria, lanza el brote a las rocas. Salta a la puerta verde del mapa y avanza. Sube por el ascensor y, en esta sala, **llega hasta la plataforma fija, activa los dos rosetones y entra por el cercano (46).** A la derecha hay otro portal; actívalo y entra en otro para coger un fragmento de ira y utilizar una palanca más.

Llegarás a una zona exterior con otro abismo. Activa el rosetón de la derecha y el de la plataforma giratoria. Mira a través del portal de la derecha **y lanza un portal cuando veas otro rosetón para lograr una salida al otro lado (47).** En la nueva sala, coge la llave y saldrá un puzle de balanzas. Usa los portales para hacer lo siguiente: **coloca un bloque en la balanza a media altura y otro en la inferior (48).** Desde el medio, pon un bloque en el superior, quita el del medio, sube al techo del inferior mientras quitas su bloque y sube al techo del superior mientras quitas su bloque. Usa la llave y sube por la corriente. Activa los dos rosetones, coge el fragmento de vida, baja, activa el rosetón del suelo y el de la corriente del fondo para llegar a otro gólem. Aprovecha su ataque para que destruya el metal de los rosetones y después acaba con él.

Activa el rosetón del rayo y baja por el ascensor. Golpea los interruptores con espejos. Baja hasta la sala de las balanzas y **coloca un bloque en la superior, activa el rosetón del rayo y uno de los laterales (49).** Pasa el rayo siguiendo el sistema de siempre. Ahora pasa tú. En esta sala, activa el rosetón del fondo y desde la plataforma fija dispara a los interruptores y baja por el ascensor hasta Azrael. **Pon un portal en la pared exterior de las plataformas giratorias y otro en la interior (50).** Baja con Azrael y sube por las dos parejas de portales al sur.

En la nueva zona activa el portal de la izquierda y el del techo, planea al salir y coge el artefacto. Cruza al otro lado de los bloques móviles con portales recargados. Baja por la escalera de caracol, activa el rosetón y el del bloque móvil. Asómate al primero y salta tras las rocas. Haz un portal y lanza un brote para destruir las rocas. Crúzalo y coge la pieza de armadura.

Ve a la escalera de caracol y conecta esta sala y la del brote con portales. Cruza, lanza un brote a través del portal a las rocas de la escalera y **activa los portales para subir a por la llave (51).** Ve hasta su puerta y sube por el ascensor. Por la puerta oeste, supera el abismo con portales y destruye unas rocas en el camino. En la nueva sala, bucea para coger un artefacto, activa el rosetón, dale al interruptor y activa el rosetón de la izquierda. Cruza la zona de agua y toca la palanca. Pon un portal en el objeto del centro y ponlo mirando hacia el oeste con la palanca.

Sube en ascensor, acaba con el nuevo gólem con los portales de las paredes y pasa el rayo hasta el ascensor. Sal fuera, pasa el rayo al otro lado y luego pasa tú. Activa el rosetón del bloque y tírate al portal de abajo para coger un artefacto. Baja y pon un portal en cada lado del bloque. Activa la cronoesfera, vuelve, dispara al interruptor y a los dos de la puerta. Baja en el ascensor y activa la última calavera con los portales. Baja y te las verás a Straga.

Activa un rosetón del suelo y el del mazo de Straga (52). Cuando ponga el brazo sobre su hombro para darte, entra en el portal y atízale. Golpea su cabeza en el suelo. Esquiva sus ataques y repite la táctica para acabar con él. Recibirás una piedra de vida y Azrael te trasladará hasta el Edén.

El Edén

Sigue y Azrael te dará la mascara de las sombras. **Te enfrentarás a ti mismo (53).** Usa la forma del caos para acabar con tu enemigo. Usa la visión para cruzar el puente. En la zona de agua, **tras la cascada hay una parte de la armadura (54).** Sube por las escaleras, lánzate hacia abajo desde el primer rellano y coge un fragmento de ira. Sube por las escaleras hasta el final. Vuelve con Azrael y sal por el teletransportador. Cruza el puente con la visión y coge el fragmento de la espada. Puedes buscar los fragmentos de espada en el orden que quieras.

Forjando la Espada del Armagedón

En la encrucijada, **usa la visión sombria para ver las corrientes de sombras (55)** junto a Vulgrim. Usa la cadena para balancearte, activa la visión y ve por la corriente.

Coge el fragmento de espada. Baja, rompe el hielo y coge "fuego del infierno", una mejora. Entra en el edificio y coge el artefacto del puente de madera roto. Utiliza el gancho en el punto azul y coge el fragmento de ira.

Ve a los terrenos asfixiantes. De camino, **activa el portal de la lava y el siguiente (56).** En el este, junto a la salida, baja por el brote o tírate en el agujero. Sube por la corriente, coge el fragmento de ira, pasa el fuego al brote de las rocas y sube. Rompe el hielo y coge un fragmento de vida. Sube por el brote y usa la visión para subir por la corriente y coger el fragmento de espada. Sigue avanzando hacia la escalera rota.

De camino, rompe el hielo y coge el artefacto. Sigue hasta el edificio del final y usa la visión para coger el siguiente fragmento. Ve hacia el paso inundado. Pon un portal en el rosetón del sur, antes del ventilador. Sube a una de las aspas y **verás una apertura bajo el ventilador (57).** Déjate caer y usa tu cadena en el punto naranja. Sigue la corriente y coge el artefacto.









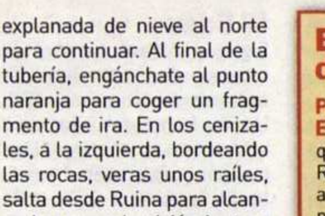


Activa el rosetón del techo y cruza el portal para coger un fragmento de ira.

En el paso inundado, ve hasta Vulgrim y usa el punto azul para coger un fragmento de vida. Rompe el hielo y coge el fragmento de ira. Sube al piso superior del segundo edificio, **usa la visión, lanza la cadena al punto naranja (58)** y coge el fragmento de espada. Ve al vado del yunque. De camino, rompe el hielo y coge un fragmento de ira.

En el vado, ve al final del camino y **usa la cadena en el punto azul (59)** para coger un fragmento de ira. Ve hacia el camino árido. En la sala de la palanca y la cronoesfera hay un rosetón. **Activa este y el de detrás de la puerta (60)** y salta por el portal para coger el cofre con Bendición de Muerte, una mejora legendaria. En el camino árido **te enfrentas a Uriel (61)**. Esquívala y dale duro.

Sube por la izquierda y usa tu visión para coger el fragmento de espada. Ve por la explanada de nieve al norte para continuar. Al final de la tubería, engánchate al punto naranja para coger un fragmento de ira. En los cenizales, a la izquierda, bordeando las rocas, veras unos raíles, salta desde Ruina para alcanzarlos y usa la visión junto a las rocas para ver un brote inerte. Cógelo y hazlo reventar con las antorchas.



Sube la rampa, engánchate al punto naranja y **llegarás a la última pieza (62)**. Sube por la corriente del oeste, coge el artefacto y ve por los puntos naranjas hasta una pieza de armadura. Ve al techo de la torre perforadora y ve por el punto azul para apagar la siguiente torre. Baja por el hueco hasta el último artefacto. Sal del agua y al fondo de la sala por la corriente y el punto azul está la última mejora legendaria. Vuelve al vado del yunque y Ulthane forjará la espada. **En la deriva del Leviatán te enfrentarás al Destructor (63).** El juicio final ha llegado.

El Juicio Final del Destructor

PARA ACABAR CON EL ENEMIGO FINAL vas a tener que darlo todo. Súbete en Ruina y, cuando te embista, aséstale un espadazo en las patas que le tirará al suelo. Es el momento de darle con tu espada mientras está tumbado. Al incorporarse realizará un ataque muy poderoso en picado; carga con Ruina para esquivarle. Prueba a bajarte del caballo para ejecutar un "quick time event" en la lucha y tras unos cuantos golpes volverá a su forma de ángel, más peligrosa que la anterior, ya que realizará todo tipo de ataques. Esquívale y golpea





cuando haya terminado la secuencia de movimientos. Dale duro y todo habrá acabado. ¡Enhorabuena!

Todos los extras

¿Ya has acabado con el destructor y todavía tienes ganas de más? Echa un vistazo a cómo exprimir al máximo el juego para completarlo al 100% y conseguir los logros.

SECRETOS



En el menú, para conseguir la guadaña gratis introduce el código: The Hollow Lord.





En el túnel de serpiente, hacia el vado del yunque hay un fragmento de ira.



En el que va a la catedral hay un fragmento de vida usando la visión sombría para llegar.

En el que va al camino árido, dándote la vuelta al entrar, hay otro fragmento de ira.

Si le vendes todos los artefactos a Vulgrim te dará una piedra de vida a cambio.

Habla con Ulthane antes de forjar la espada si quieres ver una escena nueva.

LOGROS

JINETE
Mata a 150 demonios montado en Ruina. El mejor sitio para hacerlo es la encrucijada, ya que hay muchos enemigos y además son débiles.

ASALTANTE
Encuentra los 27 artefactos.

CAZATESOROS
Abre 150 cofres.

RÍO DE SANGRE
Derrama 3.000 litros de sangre demoníaca. Echa un vistazo a las estadísticas en el menú para ver cómo vas.

MATADOR
Mata a 666 demonios.

JINETE OSCURO
Cabalga 100 kilómetros. El mejor sitio para hacerlo, por su gran extensión, son los cenizales.

APARCAMIENTO
En la fase inicial, durante el Apocalipsis, no uses la forma del caos. Cuando veas el coloso, coge un coche y por el cielo pasará un helicóptero. Dale con el coche para conseguirlo.

IMPROVISADAS
Usa los objetos del entorno (sobre todo al inicio que habrá más y los enemigos serán más débiles) para acabar con 150 enemigos.

LOGRO BRUTAL
Desbloquea el resto de logros del juego.

DARKSIDERS

05.01.2010

tus días

ESTÁN CONTADOS

un juego de Joe Madureira

Resérvalo en

GAME

Tu especialista en videojuegos

darksiders.com

